

Программирование Python

Графика

Кафедра ИВТ и ПМ
ЗабГУ

2018

План

Статичная графика

Пакет Pillow

Анимация и интерактивная графика

graphics.py

pygame

Outline

Статичная графика

Пакет Pillow

Анимация и интерактивная графика

graphics.py

pygame

Outline

Статичная графика

Пакет Pillow

Анимация и интерактивная графика

graphics.py

pygame

Для Python 2 был создан пакет для работы с графикой PIL (Python Imaging Library). Однако в 2011 году разработка пакета была прекращена.

После прекращения разработки старый пакет получил новое развитие с названием Pillow.

Однако для обратной совместимости имя используемое для подключения пакета осталось прежним: PIL

Documentation

Установка

```
pip install Pillow
```

Image

Для работы с изображениями используется специальный класс **Image**, который содержится в модуле *Image*.

`PIL.Image.Image`

С помощью этого класса можно создавать в памяти новые изображения ("холсты") или загружать их из файла.

Image

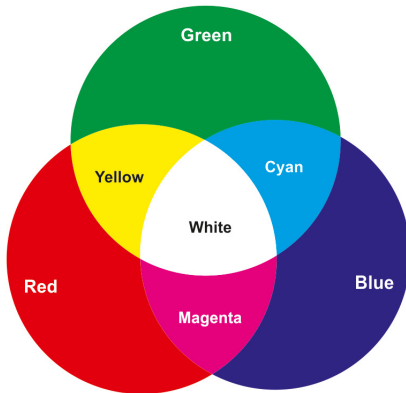
Функции модуля Image

- ▶ **new(mode, size) -> Image** Создаёт изображение
mode - строка - задаёт способ представления изображения
size - кортеж: (ширина, высота)
размеры указываются в пикселях
- ▶ **open(filename) -> Image**
Загружает изображение из файла
filename - имя файла

Способы кодирования цвета

Чаще всего изображение представляют как набор киселей с цветом кодируемым интенсивностью трех цветов: красным, зелёным и синим.

RGB = red, green, blue.



RGB - Red, Green, Blue

© Gil Dekel PoeticMind.co.uk

Способы кодирования цвета

Возможные значения параметра mode

- ▶ 1 (1-bit pixels, black and white, stored with one pixel per byte)
- ▶ L (8-bit pixels, black and white)
- ▶ P (8-bit pixels, mapped to any other mode using a color palette)
- ▶ RGB (3x8-bit pixels, true color)
- ▶ RGBA (4x8-bit pixels, true color with transparency mask)
- ▶ CMYK (4x8-bit pixels, color separation)
- ▶ YCbCr (3x8-bit pixels, color video format)
- ▶ LAB (3x8-bit pixels, the L^*a^*b color space)
- ▶ HSV (3x8-bit pixels, Hue, Saturation, Value color space)
- ▶ I (32-bit signed integer pixels)
- ▶ F (32-bit floating point pixels)

Интенсивность отдельного цвета задаётся числом. Как правило это число от 0 до 255, для хранения которого отводится один байт.

Белый - (255, 255, 255)

...

Серый - (128, 128, 128)

...

Чёрный - (0, 0, 0)

Таким образом чтобы задать цвет одного пикселя используются три числа, то есть три байта.

Тогда изображение будет представлять собой матрицу, каждый элемент которой - тройка чисел кодирующих цвет.

rapidtables.com/web/color/RGB_color.html - цвета и соответствующие им коды.

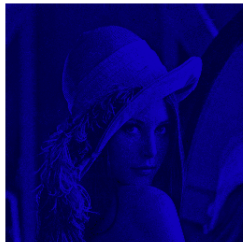
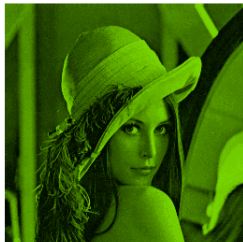
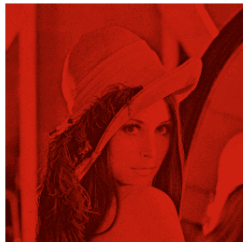


Image. Создание или загрузка

```
from PIL import Image, ImageDraw

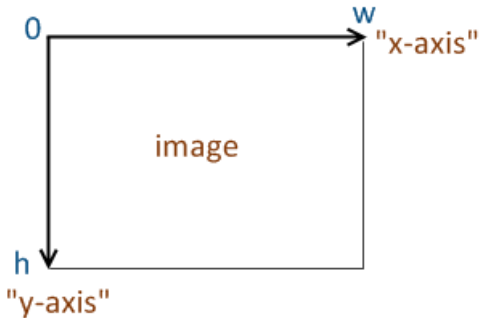
# создание RGB изображения размером 200 x 200 пикселей
img1 = Image.new("RGB", (200, 200))

# загрузка изображения из файла
ima2 = Image.open('/path/to/photos/jelly.jpg')
```

Система координат изображения

Начало координат расположено в левом верхнем углу изображения.

Положительное направление оси y - вниз.



Пример 1

```
from PIL import Image, ImageDraw
```

```
# ширина и высота изображения в пикселях
```

```
W,H = 32, 32
```

```
# создание RGB изображения
```

```
img = Image.new("RGB", (W, H))
```

```
for i in range(H):
```

```
    # изменение цвета пикселя с координатами i,i
```

```
    # на цвет заданный как (R,G,B)
```

```
    img.putpixel( (i,i), (160,128,64) )
```

```
# сохранить изображение в файл
```

```
# формат изображения определяется по расширению файла
```

```
img.save("example1.png")
```

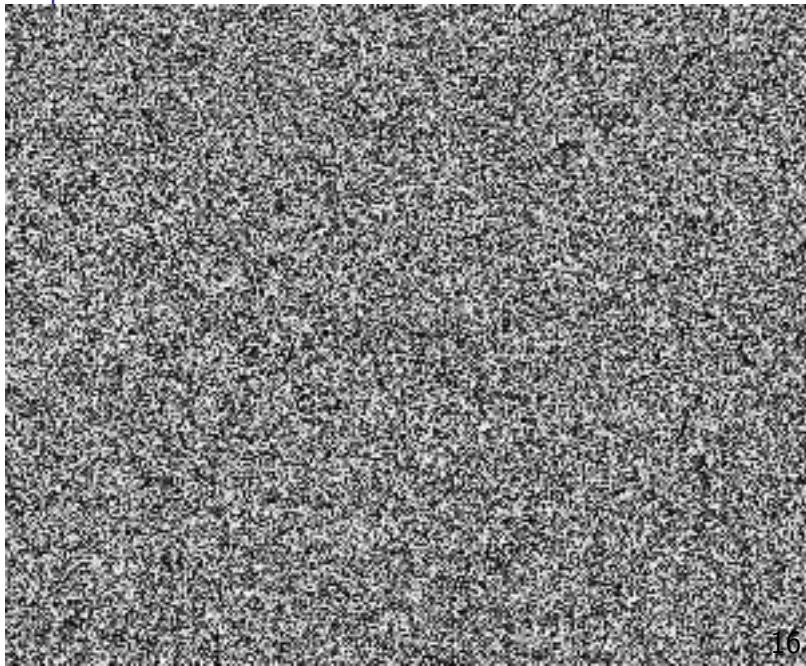
Пример 1.1

```
from PIL import Image, ImageDraw
from random import randint
# ширина и высота изображения в пикселях
W,H = 300, 300
# создание RGB изображения
img = Image.new("RGB", (W, H))

for i in range(W):
    for j in range(H):
        # изменение цвета пикселя с координатами i,i
        # на цвет заданный как (R,G,B)
        c = randint(0,255)
        img.putpixel((i,j),(c,c,c))

# сохранить изображение в файл
# формат изображения определяется по расширению файла
img.show()
img.save("example1.png")
```

Пример 1.1



Класс Draw

Для рисования графических примитивов используется отдельный класс **Draw** из модуля ImageDraw.

```
from PIL import ImageDraw
```

pillow.readthedocs.io/en/3.1.x/reference/ImageDraw.html -
Документация по модулю ImageDraw

Задание координат

При изображении графических примитивов, например эллипса вместо координат центра указываются координаты прямоугольника, куда фигура должна быть вписана.

Эти координаты представляются списком из двух кортежей $[(x1, y1), (x2, y2)]$

$(x1, y1)$ - координаты левого верхнего угла прямоугольника;
 $(x2, y2)$ - координаты правого нижнего угла прямоугольника.
Формальный параметр задающий такой прямоугольник как правило называется ху.

Задание цвета

Для RGB изображений цвет задаётся кортежем из трёх чисел от 0 до 255 соответствующих интенсивностям красного, зелёного и синего.

Для незамкнутых контуров, например линии цвет задёт формальный параметр **fill**.

Для замкнутых, например прямоугольника, формальный параметр **fill** задаёт заливку, а параметр **outline** - цвет контура.

Пример 2

```
from PIL import Image, ImageDraw
```

```
W,H = 32, 32
```

```
img = Image.new("RGB", (W, H))
```

```
# создание "рисовальщика"
```

```
draw = ImageDraw.Draw(img)
```

```
for i in range(0, H+1, 4):
```

```
    draw.line([(0, 0), (W,i)], fill=(160,128,64), width=1)
```

```
    draw.line([(0, 0), (i,H)], fill=(160,128,64), width=1)
```

```
# удаление "рисовальщика"
```

```
del draw
```

```
img.save("example2.png")
```

```
img.show()
```

Outline

Статичная графика

Пакет Pillow

Анимация и интерактивная графика

graphics.py

pygame

Outline

Статичная графика

Пакет Pillow

Анимация и интерактивная графика

graphics.py

pygame

graphics.py - модуль для простой анимированой и интерактивной графики.

Не входит в стандартную библиотеку python

Установка:

```
pip install graphics.py
```

Статичная графика

```
from graphics import *  
  
win = GraphWin("My Circle", 100, 100)  
  
c = Circle(Point(50,50), 10)  
c.draw(win)  
win.getMouse() # Pause to view result  
win.close()    # Close window when done
```


Простая анимация

```
from graphics import *
from time import sleep

win = GraphWin("My Circle", 100, 100)

i = 0
while True:
    # удалим все объекты из окна
    for item in win.items():
        item.undraw()
    # создадим новую окружность
    c = Circle(Point(50,50), i)
    # нарисуем окружность на окне
    c.draw(win)
    # приостановим программу на 1/30 секунды
    sleep(1/30)
    i = (i+1) % 50
```

Outline

Статичная графика

Пакет Pillow

Анимация и интерактивная графика

graphics.py

pygame

Фреймворк (framework — остов, каркас, структура) — программная платформа, определяющая структуру программной системы; программное обеспечение, облегчающее разработку и объединение разных компонентов большого программного проекта.

pygame

pygame - модуль (фреймворк) для создания игр на Python.

Документация pygame

- ▶ Основные функции для работы с отображением
pygame.org/docs/ref/display.html
- ▶ Клавиши - pygame.org/docs/ref/key.html
- ▶ Рисование - pygame.org/docs/ref/draw.html

Ссылки и литература

- ▶ Документация и примеры использования pygame (англ)
pygame.org/docs
- ▶ gamedev.ru

Ссылки и литература

Ссылка на слайды

github.com/VetrovSV/Programming